

# Le speed boat

## Objectifs :

- Identifier les contraintes, freins, problèmes liés au projet dans un format ludique, collectif et engageant.
- Prioriser les freins pour planifier des actions
- Aller plus loin, plus vite !

## Modalités :

- 1h
- 4 à 10 participants

## Animation :

1. Dessiner un bateau à voile, une île et du vent (des possibles ancres).
  - Le bateau symbolise l'équipe
  - Le vent symbolise les éléments qui nous ont portés pour répondre à notre engagement : ce qui facilite l'avancée du projet.
  - L'île est le symbole des objectifs à atteindre.
  - Les ancres symbolisent les freins qui nous empêchent d'atteindre notre île et donc notre objectif.
2. Réfléchir aux objectifs à atteindre, les écrire chacun sur un post-it
3. Réfléchir aux facteurs favorables du projet, les écrire chacun sur un post-it.
4. Puis chacun des membres de l'équipe vient coller ses post-it et les expliquer aux autres.
5. Ensuite il s'agit de caractériser et de travailler les ancres (freins, contraintes, choses qui ne plaisent pas). Individuellement (ou en binôme), réfléchir aux ancres puis aller poser les post-it sur le poster.
6. Consolider collectivement les ancres puis les prioriser.
7. Terminer par un plan d'action
8. Aller plus loin, plus vite !

## Règles :

- La bonne humeur
- L'écoute
- Une participation active

## Matériel :

- Tableau ou paper board et Post-it
- Pour en savoir plus : <http://www.qualitystreet.fr/2011/09/15/innovation-games-speedboat/>